

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#150

Project Firestart

Goal!

Civilization

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Settembre 2023

Retro Emulator Vision and Game

Volume 9 Numero 9

Retro gaming

In emulazione!

La tua fanzine

Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista

Due edizioni: una in Italiano e una in Inglese

Gratis





EDITORIALE NUMERO 150

La sezione ripescaggi è finita e quindi non ci saranno più le vecchie recensioni scritte frettolosamente rifatte in meglio e corrette. Per mantenere il numero delle pagine e avere la pagina di chiusura, tuttavia, mi riservo di aggiungere qualche ripescaggio che però sarà mescolato nelle altre sezioni come una normale recensione.

Da questo numero ritorna anche la sezione "Educativa" che si era interrotta per far spazio ai ripescaggi e per il resto rimarrà quasi tutto invariato anche per quanto riguarda l'impaginazione delle varie pagine e sezioni.

In una recensione breve ho tolto il giudizio perché visto il genere non avrei saputo cosa mettere e poi ho compensato con tutte le immagini relative a questo gioco.

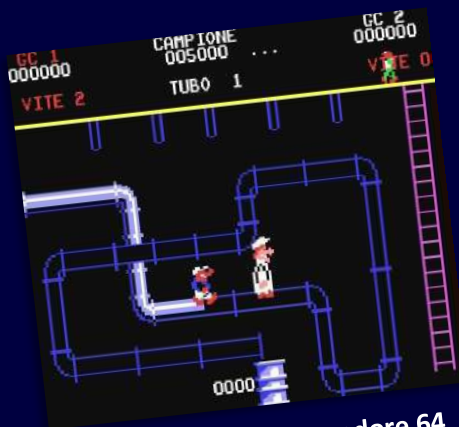
Per qualche numero ci saranno forse dei ripescaggi relativi all'hardware che non avevo fatto in precedenza perché pensavo che a tradurli in Inglese fosse complicato per alcuni termini troppo tecnici, ma poi ho visto che la traduzione è buona e quindi ci saranno.

Buona lettura



Super Pac-Man (25th Anniversary) - Commodore 64

Per il 25o Anniversario della nascita di Pac-Man ecco un disco contenente tutti giochi a lui dedicati.



Super Pipeline - Commodore 64

C'è un problema con le tubature nelle fogne e bisogna andare laggiù a ripararle. Come farlo? Dovete scortare il meccanico che deve riparare i tubi in modo che l'acqua arrivi al pozzo.



Builderland - Amstrad CPC

Un classico gioco di piattaforme con una grafica molto colorata e ricca di dettagli. Per la giocabilità e tutto il resto dovete aspettare il numero di Settembre.



Captain America - Amstrad CPC

Ancora un gioco di piattaforme per l'Amstrad con un ben noto protagonista: Captain America. Grafica, interfaccia e dimensioni dell'area di gioco assomigliano forse un po' troppo a *Amazing Spider-Man*.



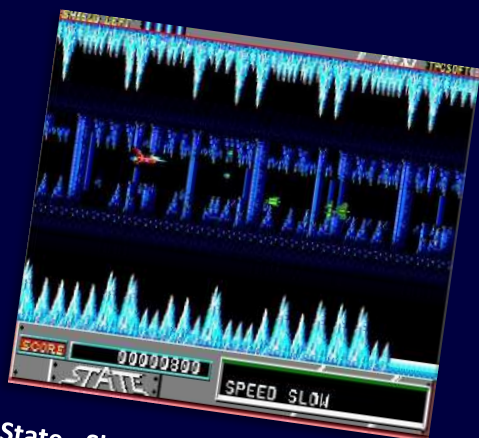
Buggy Blast - ZX Spectrum

Uno sparatutto in 3D che sembra anche molto accattivante. Non vedo l'ora di iniziare a provarlo!



Buffalo Bill's Wild West Show - ZX Spectrum

Ecco un gioco multi evento che si svolge nel periodo del Far West e che è legato a personaggi e luoghi dell'epoca.



State - Sharp X1

Uno sparatutto a scorrimento orizzontale che assomiglia molto ai giochi Arcade del periodo con vari tipi di potenziamento. La grafica sembra molto interessante perché sembra esserci una profondità 3D in un gioco 2D.



Zexas - Sharp X1

Uno sparatutto in 3D con una grafica dettagliata, colorata e anche di grosse dimensioni. Questo numero #151 si preannuncia ricco di giochi di qualità Arcade.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



Sommario Numero #150**Settembre 2023**

Asteroids	Atom	27
Blok Copy	C64DTV	32-33
Dr. Tom's Castle	Atari 8-Bit	14
Energy Probe	Vic-20	23
Fernando Martin Basket Master	Amstrad CPC	12
FIFA World Cup 2006	Amstrad CPC+	13
Fire and Ice	Master System	32
Goal!	Amiga	19
H.E.R.O.	Vic-20	23
Hole in One	PC 8800	17
Maths Quest	Tatung Einstein	35
Pang	GX4000	33
Project Firestart	Commodore 64	11
Ramsak	DOS	22
Sid Meier's Civilization	Atari ST	20-21
Stepping Stone	ZX Spectrum	26
Storm	PC Booter	16
Striker in the Crypts of Trogan	Commodore 64	10
Time Bandits	Tatung Einstein	26
Venturer	TRS-80 CoCo	15
Video Vegas Club X	Apple II	27

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!

ARENA





8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT



riuscite a superarle e vi rispingono indietro. Se lo fate da troppo lontano ci finite sopra e di nuovo vi respingono indietro, altre volte vi spingono nella direzione giusta.

La concomitanza di queste creature con i nemici che camminano diventa frustrante. La tentazione è fuggire perché quando ci sono queste situazioni combattere non ha senso.

Tecnicamente è come già anticipa-

to lo scorso numero: molto ben colorato, ma con due colori principali: grigio in superficie e rosso nel sottosuolo.

Voi e tutti i mostri siete grigi e quindi in superficie quando ci sono blocchi di rocce dello stesso colore qualche problema c'è.

Il nome del gioco sembra quello della favola che gli adulti raccontano ai bambini, di un grande eroe contro la reincarnazione del male assoluto.

Nelle profondità della cripta di Trogan, questo essere è rinato e pronto a tornare al suo antico potere. Per farlo risveglia tutte le creature più malvagie, brutali e orride che l'uomo può solo immaginare.

Inizia da ora la battaglia per la sopravvivenza della razza umana con voi al comando, lo stregone Striker, con lo scopo di distruggere tutte queste orripilanti creature e sconfiggendo Trogan una volta per tutte in modo che non possa più rinascere.



La meccanica di gioco è quella di un Beat'em Up a piattaforme in due ambienti: la superficie e il sottosuolo.

Pur essendo uno stregone e con una buona conoscenza di magia, inizialmente siete a mani nude (in realtà avete una spada, ma la usate in determinate posizioni) e

senza magie potenti dovete combattere a pugno.

Sparsa per le varie schermate (non a scorrimento) trovate delle magie e bonus per recuperare l'energia dell'unica vita che avete. In

più ci sono delle monete che dovete raccogliere che migliorano la potenza delle armi.

La difficoltà è ambigua perché passa da una ben calibrata ad una impossibile nella stessa schermata: se camminate in superficie e sotto di voi vedete una caverna con degli scheletri improvvisamente e senza nessuna indicazione cadete tra le loro braccia e seppur facilmente distrutibili si incollano a voi lasciandovi poco spazio per combattere. Il contatto è quello del flipper nel senso che venite respinti avanti e indietro e se ce ne sono due diventa complicato fuggire. Se sono troppo vicini a voi anche se avete una magia non è detto che li colpite.

Stanze che sembrano tranquille non lo sono perché spuntano dal terreno (un po' come in *Shadow of the Beast*) creature che vi danneggiano e poi ci sono quelle che sembrano delle mani a tre dita che vanno evitate. Anche qui è strano perché pur avendo un salto se lo fate troppo vicino non



Un beat'em up a piattaforme ambiguo sulla difficoltà con dalla sua una bella grafica curata e dettagliata anche se in superficie qualche scelta cromatica dubbia può far aumentare la difficoltà.

Il vero problema è un po' la difficoltà casuale che passa da gestibile a impossibile nella stessa stanza.

Pur esasperante la voglia di andare avanti c'è e quindi vale la pena provarlo.



1992, CODEMASTERS

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	6,5

PROJECT
FIRESTART

E' un gioco che non ha avuto fortuna perché forse è uscito prima del suo tempo (di fatto è il progenitore dei moderni **Survival Horror**) con tantissime sequenze di intermezzo ricche di grafica e se poi non bastasse ci sono tanti finali diversi tutti da scoprire.

E' un'avventura insolita che non mi ricordavo o forse l'avevo giocato, ma non capito e quindi fino ad una settimana prima di scrivere questa recensione non ne sapevo più nulla.

Probabilmente il concetto che questo gioco mostrava nel 1989 era troppo presto per essere accettato oppure semplicemente per essere capito. Non so se alla fine degli anni 80 quel genere che oggi è amatissimo fosse ben compreso. Inizialmente uscì solo su disco (le numerose sequenze che vengono

emulazione) che di certo accelera tantissimo il caricamento delle sequenze di intermezzo.

La trama è da gioco dell'orrore perché a bordo dell'astronave Prometheus, nel 2066, durante un esperimento genetico qualcosa va storto e sulla Terra non si sa più



13:09:31

nulla delle persone che ci vivevano.

Il vostro scopo è quello di scoprire quello che è successo e cercare dei sopravvissuti.

La visuale arcade principale è isometrica per dare più profondità alle varie stanze che esplorate e richiede alle volte precisione quando dovete entrare in alcune porte.

E' molto cruento come gioco perché il sangue scorre tantissimo e subito appena iniziate dopo un po' di girovagare trovate un cadavere che ha scritto un messaggio per voi con il suo sangue e da qui ogni stanza può farvi saltare sulla sedia perché il pericolo è in agguato e può essere ogni cosa.

Esplorando la nave trovate tanti cadaveri alcuni dei quali vengono presentati con delle immagini o animazioni che vi mostrano l'orrore che c'è su questa nave spaziale.

I nemici, creature mostruose, appaiono sullo schermo improvvisamente soprattutto quando state fermi e non fate nulla.

Avete una barra di energia che dovrebbe garantirvi una buona resistenza, armi sono limitate e vanno usate con parsimonia. Credo che in giro si trovino dei rifornimenti che vanno cercati.

Non c'è una mappa e quindi è facile perdersi, tuttavia, è un genere che piace e lo giocherete in continuazione.

Sono in difficoltà sulla parte tecnica perché la grafica non è molto elaborata, tuttavia, si adatta bene a questo genere per la scelta cromatica. Le animazioni del personaggio principale sono buone e ci sono anche delle stanze con scorrimento in parallasse.

Il sonoro, come ogni Survival Horror è solo con i vostri passi e quando c'è un pericolo o una situazione di panico ecco che si attiva un jingle come avvertimento.

Eccezionali le scene grafiche di intermezzo che ti attivano quando c'è un pericolo in agguato.



13:09:49

caricate in continuazione lo rendevano impossibile da fare su cassetta) e oggi lo trovate anche in versione cartuccia (forse solo in

Gold

WOW

1989, ELECTRONIC
ARTS

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5



DINAMIC

Fernando Martin Basket Master

Non ho mai praticato il basket perché non mi piaceva molto e anche perché ero scarso nel riuscire a mandare il pallone in rete o comunque se ci riuscivo era per puro caso. E' uno sport in cui non ci si ferma mai dato che il campo è molto piccolo rispetto ad altri giochi con la palla e quindi troppo faticoso.

Come videogioco invece mi è sempre piaciuto, non da passarci ore e ore, però tutto sommato qualche partita la fate sempre con piacere.

Questo titolo in particolare è una sfida di Basket tra due giocatori uno dei quali può essere il computer oppure un vostro amico e pur in questo modo è un incontro regolare in uno stadio pieno di gente che guarda e fa il tifo. Sembrerebbe che invece di ricreare un'intera squadra di Ba-

sket e quindi vari atleti da gestire, lo si fa solamente con i due capitani e la partita la risolvono loro due. In realtà non è così perché non c'è un campionato, non ci sono partite di lega. Solo una sfida a due giocatori.



Se sfidate il computer il vostro avversario è Fernando Martin che a qualunque livello di difficoltà, anche il più facile, è imbattibile.

Se giocate con un amico è una sfida per vedere chi fa più punti. Potete modificare i nomi dei giocatori per rendere la sfida più interessante.

Una bella cosa di questo gioco sono i replay che ingrandiscono la scena e sono realizzati magnificamente. Questi replay si attivano solamente quando fate canestro con una sola mano sotto di esso, mentre per i tiri da lon-

tano no.

Grafica decisamente buona sull'Amstrad CPC anche se i due atleti sono identici in tutto e per tutto così come la tuta (bianca per entrambi).

Come riconoscete i due giocatori? Uno va a destra e l'altro a sinistra e la loro faccia è sempre rivolta verso il lato in cui devono andare. Se giocate contro Martin, la sua faccia è diversa dalle altre.

Sonoro discreto che riguarda il tifo del pubblico e musica, già sentita, ma molto carina durante la schermata delle opzioni.

Per sfidare il grande Fernando Martin oppure un amico è un buon titolo anche se solo in partite singole.

E' un modo diverso di affrontare il basket perché invece di gestire un'intera squadra, siete da soli a sfidare il campione di Basket in un duello sportivo. Difficoltà mal calibrata perché a livello facile, Martin è imbattibile; vi ruba la palla qualunque direzione decidiate di prendere e fa punti uno dietro l'altro.



1987, DINAMIC

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	9
GLOBALE	8



l'altra.

La giocabilità è sulla sufficienza a causa di una difficoltà un po' mal calibrata e sul fatto che dovete giocare da soli contro 11 avversari.

Alla lunga giocare da soli senza poter passare la palla ai compagni che non vi aiutano automaticamente come nelle versioni ufficiali di FIFA tende un po' ad annoiare

anche se poi giocare a FIFA 2006 su CPC è incredibile.

Il sonoro è praticamente zero perché c'è solo per il fischio dell'arbitro.

Giocare alla Coppa del Mondo sul proprio computer, rivivere le emozioni di affrontare e vincere le Nazionali più forti e alzare la Coppa tanto ambita è una esperienza che chiunque ami il calcio deve fare, almeno una volta.

Già vedere un titolo del genere sul CPC è da non credere perché è decisamente postumo al suo periodo dato che è dedicato ai Mondiali del 2006 in Germania e i giochi di calcio sugli 8-Bit non sempre erano all'altezza delle aspettative soprattutto perché inizialmente mancavano tante caratteristiche di una partita, mancava il concetto di compagno di squadra e anche i tiri erano semplici e senza nessuno tipo di forza da imprimere alla palla.

Fifa World Cup 2006 non è un gioco ufficiale, ma realizzato dagli appassionati che hanno cercato di portare un titolo ambizioso sia come gioco che come grafica su

questo 8-Bit che in passato ha fatto vedere tante belle cose.

Non tutti i possessori di Amstrad CPC potranno giocare perché richiede un CPC+ con chip-set ASIC e anche così è decisamente limitato perché le squadre selezionabili sono solo quattro (Spagna, Germania, Inghilterra e Francia), ma le squadre che partecipano al torneo dovrebbero esserci tutte.

Una cosa interessante è che riprende un po' quel tipo di gioco visto negli Arcade per la visuale a scorrimento verticale, ma non ha volo di uccello e quindi isometrica. Questa visuale vi permette di vedere animazioni complete.

Quando arrivate davanti alla porta cambia visuale e diventa in terza persona in cui dovete mirare per fare gol.

E' ancora un tipo di meccanica di gioco dove non esiste il compagno di squadra che li controllate solo quando siete vicini alla palla per rubarla all'avversario e poi da soli andare in porta. Vi potete allungare la palla con un calcio, ma poi come nei cartoni animati vi fate tutto il campo da soli.

Per sfruttando il CPC+ non ha tanti colori per le squadre e purtroppo ci sono solo due magliette per le squadre in campo: rosa o porpora per una squadra e bianca per



Non è una conversione ufficiale, ma quello che vedete sullo schermo dimostra che con l'hardware giusto anche sul CPC era fattibile seppure con molti limiti.

Il motore che sta alla sua base non è innovativo e questa cosa che poi davanti alla porta cambia visuale ne ricorda un altro, tuttavia, raggiunge il suo scopo.

Per coloro che hanno un CPC+ è da provare, ma non aspettatevi un gioco di calcio che vi mette i brividi.



2006

GRAFICA	9
SONORO	3
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	9
GLOBALE	7-



8

DR. TOM'S CASTLE

STLAC START

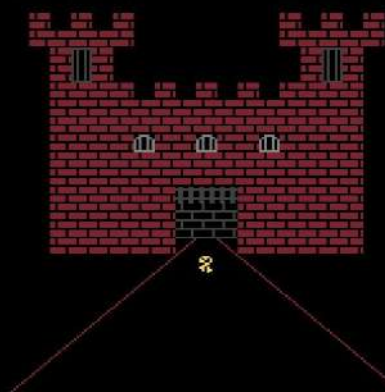
COPYRIGHT BY K.EZCAN

Vi avventurate in un castello tenebroso nella notte più buia che sia mai capitata per non si sa quale motivo (il gioco è in Tedesco, non è commerciale, ma pubblicato da una rivista) in cui dovete superare varie stanze piene di nemici e trappole per affrontare il padrone di casa.

E' essenzialmente un gioco di piattaforme che viste le dimensioni del protagonista e di come è strutturato il castello, la prima impressione è che fosse un clone o un gioco ispirato a *Lode Runner* senza l'abilità di scavare buchi nel terreno.

L'animazione iniziale mostra che entrate nel castello e il suo pesante cancello si chiude fragorosamente alle vostre spalle (un ottimo effetto sonoro) e per poter uscire dovete superare tutte le sue stanze, arrivare dal boss

L:1 S:1000



finale e sconfiggerlo.

Dopo pochi secondi dall'inizio del gioco vi rendete conto di quanto sia stato prodotto forse un po' troppo alla svelta senza nem-

L:1 S:953



meno guardare quello che succede nella partita reale.

Avete solo una vita e già nella prima stanza che incontrate superare la prima trappola si rivela impossibile perché anche prendendo il tempo giusto e avendone abbastanza per superarla vi incasina il sistema di movimento.

Voi correte e per salire le scale dovete fermarvi esattamente al centro di queste mentre un muro fa avanti e indietro per il corridoio.

Anche prendendo il tempo giusto il correre e fermarsi esattamente

ATARI 8-BIT

al punto giusto vi fa perdere l'attimo (una frazione di secondo) e il muro vi uccide.

Ho fatto tantissime partite e l'unica volta che finalmente sono riuscito a superare questa trappola, sono stato colpito dal muro ad un passo (letteralmente) dalla salvezza.

Avendo solo una vita vuol dire ricominciare dalla schermata del titolo ogni volta e riguardare in continuazione la scena in cui entrate nel castello ve lo farà odiare in brevissimo tempo.

Del resto i commenti che si leggono in giro sono dello stesso tipo: superficialità nella programmazione e nessuno test sul campo. Realizzato e pubblicato frettolosamente!

Ci ho provato parecchio volte, ma il problema non è superare la prima stanza perché poi anche se arrivate in fondo, se perdetevi ricominciate tutto da capo.

Grafica povera, animazioni al limite della decenza. Con la potenza di un Atari 8-Bit è uno scempio.



1985, COMPUTRONIC

GRAFICA	6
SONORO	4
GIOCABILITA'	2
EMOZIONE	0
GLOBALE	4



Nel clone quando uccidete un mostro appare una croce e se colpite la croce, stessa cosa, perdetevi una vita e ricominciate nel corridoio.

All'esterno delle stanze siete un puntino azzurro, mentre al loro interno siete l'emoji di felicità dello stesso colore. Eccellente giocabilità e difficoltà perfettamente calibrata.

Questo gioco è il clone di Venture sulla stessa piattaforma (Venturer per il CoCo è il clone di Venture per il CoCo). Non cambia molto da uno all'altro a parte che il clone è più generico e non è indicato il vostro nome e qualche altre piccole differenze rispetto all'originale conversione dal Coin-Op.

Dando per scontato che il protagonista è lo stesso, voi siete Winky che un bel giorno decidete di partecipare ad una eroica missione: trovare più tesori possibili che si trovano all'interno di stanze nascoste dentro delle caverne sotterranee che sono protette da creature mostruose, Non c'è un nemico che le comanda o che dovete affrontare, ma sono lì a proteggere i tesori e ogni caverna contiene un certo numero di stanze. Dopo aver preso tutti i te-

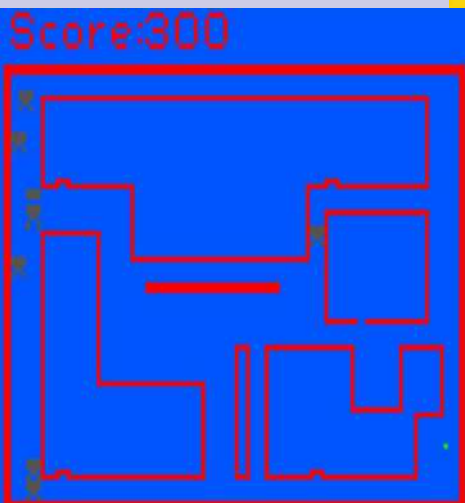


sori dalle stanze entrate in una nuova caverna con nuove stanze con più mostri a protezione. Le stanze sono accessibili da dei corridoi (come se fosse un appartamento) pieni di mostri che non potete uccidere, malgrado abbiate una balestra che però funziona solo all'interno delle stanze.

All'esterno delle stanze è una sfida per evitare i mostri che vi uccidono al semplice tocco e, come detto, non potete usare la balestra.

All'interno delle stanze dovete prendere i tesori che sono protetti da altri mostri che però potete uccidere con la balestra.

Nell'originale gioco quando uccidevate un mostro dovevate aspettare che il suo corpo sparisse dallo schermo perché scontrarlo mentre è ancora sullo schermo vi uccideva.



Clona se stesso, ma lo fa in maniera impeccabile mantenendo praticamente ogni aspetto dell'originale. Se per grafica e sonoro c'è di meglio sul CoCo, giocabilità ed emozione da Top Game



1982, CANDY	
GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	8,5



Quelli che vedevano questo gioco in un negozio molto probabilmente lo avranno scambiato per *Barbarian II* perché il disegno sulla scatola mostra un possente guerriero con un'ascia che assomiglia molto a Conan il Barbaro e una giovane donzella. Il perfido Una Cum ha rapito vostra moglie Corinne e tenuta in ostaggio nel suo laboratorio segreto che è fortemente protetto dalle guardie.

Voi, Storm, e il vostro amico Wizard siete riusciti ad entrare nell'edificio dove è tenuta prigioniera vostra moglie e dovete esplorare tutte le stanze che occupano l'intero schermo del monitor uccidendo gli sgherri di Una Cum e trovando anche dei tesori. La caratteristica di questo gioco è che c'è il multiplayer locale nel senso che potete giocare simultaneamente con un vostro amico



che impersonerà Wizard. Tantissime stanze da esplorare (100) che vi terranno occupati per parecchio tempo.

Il gioco è strutturato come *Gauntlet*, con la visuale dall'alto in cui non solo dovete uccidere mostri e raccogliere tesori, ma anche trovare oggetti utili per la vostra missione come cibo per recuperare le forze, pozioni magiche per ripristinare la vostra energia al 100%. Per accedere al laboratorio dove è rinchiusa vostra moglie avete bisogno delle tre chiavi "Serpente".

Esattamente come in *Gauntlet* siete inseguiti da orde di nemici senza fine a meno che non distruggiate le tane da dove escono e quindi è una buona alternativa a quel gioco.

Purtroppo la giocabilità non è del tutto così bella come vi potreste aspettare da un titolo ispirato da un classico perché dovete scegliere la direzione con il joystick o la tastiera e poi premere in "su" per avanzare.

Nelle situazioni caotiche in mezzo a orde di nemici questo siste-

ma diventa frustrante perché non capite più nulla.

Avete una sola vita, l'energia che avete decresce in continuazione anche stando fermi e quindi dovete trovare cibo e pozioni. Il sistema di controllo, come detto, è fatto male secondo me e rovina una giocabilità potenzialmente simile a *Gauntlet*. Peccato per questo buco nell'acqua.



Con un controllo del joystick/tastiera normale sarebbe stato un'ottima alternativa al buon *Gauntlet*. Invece hanno puntato su un sistema di dubbia utilità nelle situazioni caotiche.

Grafica carina, pessimo sonoro e pessima giocabilità,



1986, MASTERTRONIC

GRAFICA	7
SONORO	4
GIOCABILITA'	3
EMOZIONE	0
GLOBALE	3,5

HOLE IN ONE

©HAL 1985
PRODUCED BY
F. NAKAMURA

Un gioco del golf che affronta la noiosa decisione di come presentare visivamente le 18 buche che nella storia di questo sport in videogioco lo avete visto in vari modi: dall'alto oppure in 3D.



Hole in One fa una cosa diversa e secondo me davvero ottima. E' un misto tra 3D e visuale dall'alto. E' come se un drone riprendesse dall'alto l'intero campo e allo stesso tempo riprendendo le tre dimensioni di ogni cosa presente intorno al percorso: alberi, case, terreno, sponde e rive di laghi e fiumi.

L'area di gioco è piccola, ma dato che la ripresa è in volo d'uccello avete l'intera visione delle buche e in più avete spazio per tutte le in-

formazioni per quanto riguarda la scelta dei bastoni da usare, il vento e la distanza tra la pallina e la buca. In più anche il numero di PAR per completare il percorso.

Vi ricordo che nel golf dovete buttare una pallina dentro una buca che si trova in area chiamata "Green" (è un terreno lavorato diversamente dal resto del terreno del percorso) e indicata con una bandiera (al momento del tiro questa viene tolta) cercando di rispettare il PAR che rappresenta il numero minimo per oter mettere la pallina nella buca.

Se rimanete come tiri entro il PAR avete punteggi positivi (che nel gol sono segnati con il segno "meno" davanti al numero.

Se fate più tiri del PAR avrete punteggi negativi che nel golf sono segnati con il segno "più". E' vero che è un po' paradossale, ma è uno sport dove chi fa più punti con il



segno "-" vince.

Nell'area di gioco non c'è il vostro atleta visto in 3D, ma solo la pallina e puntatore per indicare la direzione.

Nella casella in basso a sinistra vedrete la golfista (eh si, è una donna) che effettuerà il lancio.

Potete scegliere il tipo di bastone in base alla distanza dalla buca, una barra di potenza e cosa più importante una seconda barra per decidere l'effetto da dare alla palla per contrastare il vento contrario. Questa barra la dovete sempre usare anche senza vento e c'è un punto di sicurezza in cui la palla andrà nella direzione giusta e cambia in base al tipo di mazza che userete.

Bellissimo questo gioco del golf con una grafica curata e dettagliata malgrado la visuale dall'alto. Ogni dettaglio è stato ben riprodotto.

Buono anche il sonoro che è presente solo come effetti sonori, ma sono fatti bene e adeguati a questo sport.

Non rimpiangerete quei giochi del golf in grafica 3D poligonale perché lo spirito di questo sport si trova anche in Hole in One.



1985, HAL

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9

REV'n'GE!

REGENSIONI

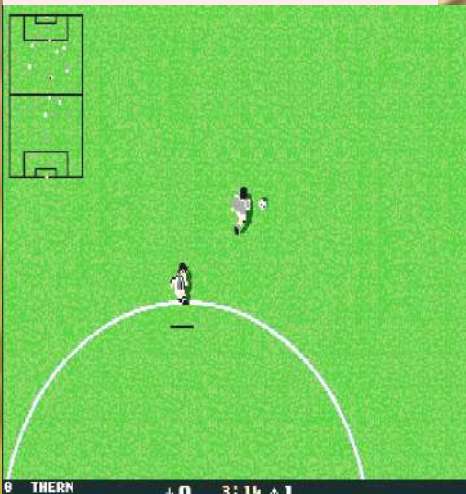
16 e 32 Bit Computer

GOAL!

Su Amiga ci sono vari tipi di giochi di calcio e che vengono incontro ai gusti dei giocatori: simulazioni e arcade. I primi sono quelli alla *Kick Off* con la palla che non sta attaccata ai piedi e che a me non piacciono. Quelli Arcade sono quelli in cui la palla sta attaccata ai piedi e, dal mio punto di vista, sono quelli più divertenti e mi portano a immedesimarmi in una vera partita.

Tra i giochi che sono stati influenzati da *Kick-Off* con una grafica molto simile (se non uguale), la medesima visuale e uno stile di gioco simile è il titolo di oggi di Dino Dini Productions che forse è diventato su Amiga più iconico dello stesso titolo da cui trae ispirazione.

Alcuni giocatori dicono che questo titolo è meno simulazione rispetto a *Kick-Off* e quindi una giocabilità senza pari. Oggi voglio andare in fondo a questa cosa e scoprire **Goal!**



Il gioco è multi linguaggio e supporta ben sei lingue (per la recensione ho scelto l'Inglese) e ha tantissime opzioni di personalizzazione tra cui la possibilità di editare le squadre in ogni dettaglio, cambiare i nomi dei giocatori e le loro caratteristiche.

Le squadre sono quelle del 1993 e sono di club di varie Nazionalità e quindi potete fare leghe e tornei internazionali e varie coppe. Potete anche fare dei campionati personalizzati, ma dato che per ogni Nazione c'è una rappresentazione delle squadre migliori, ad esempio, non potete fare un serie A perché ci sono solo 4 squadre. Stessa cosa per le altre Nazioni. Era una prassi normale perché solo con *Sensible Soccer* il calcio su computer diventa più completo con tornei realistici con campionati di club, coppe internazionali, campionati Europei e Mondiali.

Giocabilità di Goal? Il controllo della palla è uguale a *Kick-Off* anche se sta più attaccata ai

piedi solamente se correte in avanti verso la porta avversaria in quella direzione e anche brevi spostamenti a destra e sinistra non la perdete.

Se però provate a rubare la palla da destra o sinistra, fate una scivolata laterale, non rimane attaccata ai piedi e prende altre direzioni e, stranamente, il computer è sempre lì.

I passaggi non esistono, i compagni non ci sono. Giocate da soli.

Alla prima partita, dalla mia area di rigore sono arrivato, da solo, davanti alla porta avversaria.

Il tiro sembra non avere potenza. Al fischio di inizio calciare la palla che arriva a metà dell'area di rigore avversaria e tiri che sembrano passaggi attraversano l'intero campo in fallo laterale o rimessa dal fondo.

Bella questa cosa del campo che passa alla visuale da un aereo per i calci d'angolo, rimessa del portiere o falli laterali.

Tecnicamente buono sia dal punto di vista di grafica e sonoro, ma la difficoltà è mal calibrata. Ho subito un gol ogni 30 secondi a difficoltà più bassa esattamente come la difficoltà più elevata.



1993, VIRGIN GAMES

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	8



Questo è un titolo completo: strategico, di esplorazione, di commercio, nascita di nuove Civiltà e colossale perché non avete a che fare con un piccolo impero in lotta con il vicino fastidioso. Dopo una introduzione dettagliata e cinematografica sulla nascita del nostro pianeta Terra siete pronti per iniziare a gestire un'intera Nazione in cui voi ne siete il capo. Iniziate la vostra storia partendo dall'età della pietra fino al XXI secolo (a meno che la vostra civiltà non si estingua prima, ma in quel caso avete perso la partita) facendo crescere la comunità, interagendo con le altre che si stanno sviluppando sia in modo pacifico



Hammurabi, you have risen to become leader of the Babylonians. May your reign be long and prosperous. The Babylonians have knowledge of Irrigation, Mining, and Roads.



sia in modo aggressivo e lo scopo secondario del gioco è quello di dominare tutti gli altri.

La gestione estetica della comunità ricorda Sim City perché vedrete delle case (che sono diverse per ogni Civiltà), strade e poi potete anche costruire il palazzo princi-



pale che rappresenta quella Civiltà.

Tutti sanno che alcuni leader hanno ambizioni sfrenate e così potete anche creare qualche epica costruzione come furono le Piramidi, la Torre di Babele che rimarranno nel tempo come una prova della vostra grandezza e delle vostre capacità di Capo.

Iniziate scegliendo la difficoltà e il livello di sfida che consiste nel scegliere le civiltà che dovete dominare tra 3 e 7. Poi scegliere una tribù che dovete portare alla fine del gioco, ossia nell'era moderna.

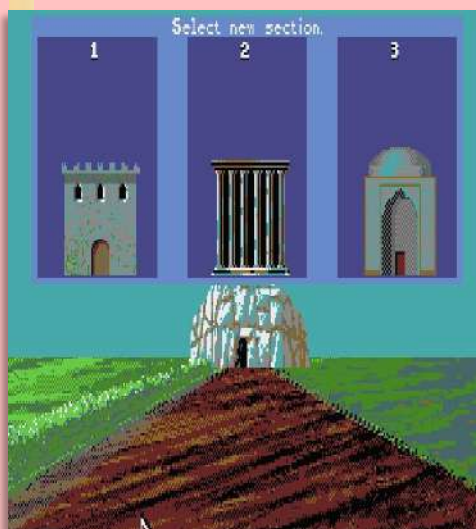
La visuale di questo genere di giochi è inizialmente odiosa perché tutta la mappa strategica è completamente oscurata tranne una piccola porzione dove c'è la vostra carovana principale che spostate intorno a voi (e quindi illuminando la mappa un pezzo alla volta) per cercare un posto ideale per fondare la vostra capitale dalla quale iniziare la costruzione della vostra civiltà.

E' un gioco a turni e in base alla difficoltà che sceglierete avrete una gestione più semplice o più complessa della vostra civiltà. Più



facile è e più automatiche saranno alcune interazione, ma per imparare giocare a Civilization, meglio puntare su una difficoltà medio-bassa per scoprire tutti il suo potenziale.

Ogni volta che i vostri scienziati scoprono nuove cose avete una sorta di piccola enciclopedia inte-



grata che vi spiega di cosa si tratta a livello storico come, ad esempio, la scoperta della lavorazione del Bronzo che cambiò realmente la vita di molte civiltà del passato.

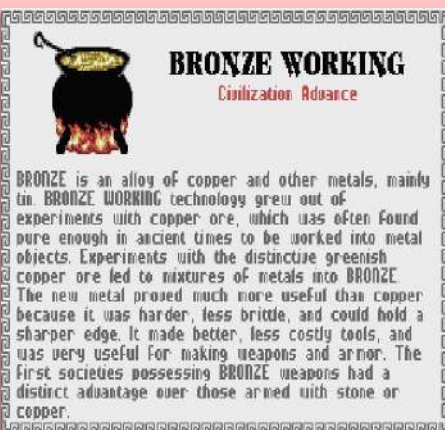
Una strategia che ho imparato a mie spese è quella di fortificare la città principale che viene fatta praticamente posizionando la milizia intorno alla città stessa e fortificando queste ultime.

Tutto ha un costo e dovete comunque esplorare il territorio intorno a voi in cerca di risorse metalliche e di altro tipo per non rimanere senza possibilità di creare nuove unità militare per la difesa e anche quelle che dovrete mandare in avanscoperta per prendere contatto con tribù isolate da conquistarle o per aggregarle alla vostra civiltà.

Per progredire non basta solo essere più forti, ma anche quello di migliorare la vita della gente che vive per servirvi migliorando l'educazione con la nascita dell'alfabeto, la creazione di una valuta di scambio, la creazione di leggi matematiche e di responsabilità etica e civile oltre che altre scoperte che vi mettano su un piedistallo più

alto rispetto alle altre.

Tutto questo viene fatto con pochi click del mouse perché vi basterà modificare le tasse per accelerare le nuove scoperte, ma attenzione a non esagerare perché il rischio delle rivolte della popolazione contro di voi le dovete tenere in conto.



Di certo inizialmente bisogna anche calcolare che un aumento di tasse comporta più soldi e quindi migliorare la difesa della città e nuove scoperte. Il secondo passo sarebbe diminuire le tasse per dare un po' di respiro alla popolazione della città principale (il gioco è tutto basato sulla vostra capitale). Quando trovate una risorsa utile questa viene automaticamente presa passandoci sopra e quindi anche tante operazioni sono automatizzate e il vostro reale scopo è quello di dare degli ordini alle varie milizie.

E' un gioco molto lungo per persone con tanta pazienza.

E' un gioco che vista la sua enormità funziona solo su Harddisk

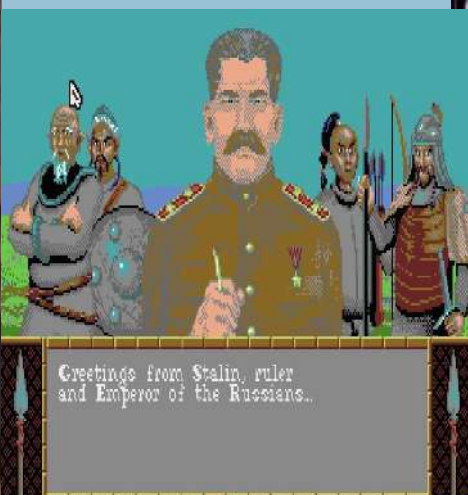
e quindi vi consiglio di salvare ogni volta che raggiungete buoni risultati sia in termini di crescita della città sia per quando riguarda le scoperte.

Queste ultime vi vengono mostrate come una lista e dovete scegliere quelle più giuste non solo per la vostra comunità, ma anche per aiutare il popolo e i rapporti pacifici con i vicini come, ad esempio, creare una valuta di scambio.

A differenza di quanto potreste immaginare è un titolo per tutti e soprattutto per i neofiti che vogliono iniziare con un questo genere.

E' molo lungo, ma grazie ai tanti livelli di difficoltà potete iniziare e terminare la vostra civiltà più o meno bene. Io vi consiglio di iniziare dal secondo livello di difficoltà perché avete più possibilità di imparare questo tipo di strategico.

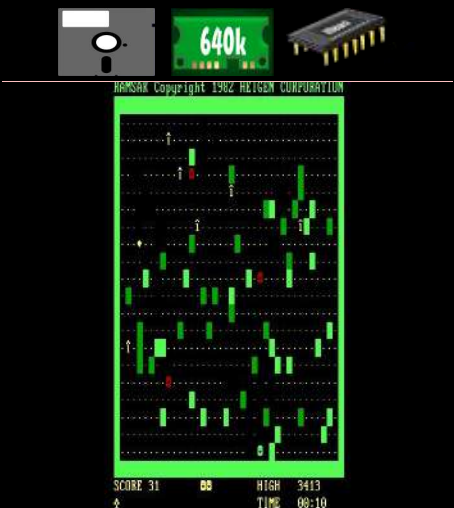
Con quello più facile viene quasi tutto gestito automaticamente dopo le vostre scelte iniziale sull'insediamento.



Gold

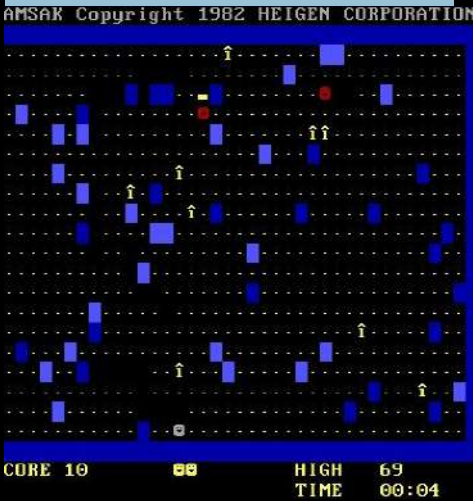
1993, MICROPROSE

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9



Il gioco supporta due modalità di visualizzazione: 40x25 a colori e monocromatico e 80x25 caratteri solo monocromatico. Per giocare è sufficiente uno 086.

È un gioco molto simile a Pac-Man come concetto, ossia quello di mangiare dei semi sullo schermo, di prendere degli oggetti (molto probabilmente quelli essenziali per vincere) e poi altri che vi danno dei potenziamenti temporanei come la velocità e la possibilità di mangiare i vostri nemici. Voi siete una faccina “felice” in un livello in cui i nemici sono delle faccine “rosse” (come la emoji arrabbiato) che girano liberamente sullo schermo generato in ASCII. A differenza di Pac-Man non c’è un labirinto con percorsi obbligatori, ma potete girovagare per tutto lo schermo che è riempito totalmente di semi da mangiare, oggetti da raccogliere e blocchi di due colori:



blu e azzurro. I blocchi azzurri li potete rompere, mentre quelli blu no perché sono indistruttibili. Avendo la libertà di muovervi per tutto lo schermo renderebbe quasi inutile questa facoltà di distruggere dei blocchi di pietra, ma alcuni oggetti da raccogliere e bonus potrebbe essere tra due blocchi e per agevolare la fuga da un nemico vicino a voi, potete sempre trovare un modo per scappare. Non ci sono livelli, ma l’unico che c’è viene rigenerato a caso ogni volta che perdete una vita ed è la stessa cosa quando completate la schermata in cui siete. Buona giocabilità per un simil Pac-Man diverso dal solito e in base alla difficoltà scelta è anche ben calibrato.

Per fortuna che ho già trovato il top game di questa categoria perché sarei stato in grande difficoltà. Un’ottima alternativa a Pac-Man per giocabilità, idea innovativa e divertimento. Dovrebbe tenervi incollati al monitor per parecchio tempo. La versione 80x25 caratteri è quasi in alta risoluzione. Provatela.



1982, HEIGEN	
GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8+

GIOCCHI

RECENTI



L01

75

HERO

Un classico uscito un po' su tutte le piattaforme, non poteva mancare anche sul piccolo Vic-20 che lo fa molto bene con una grafica molto colorata e un buon sonoro. Insomma questo computer è stato sfruttato in maniera ottimale.

Per farlo, tuttavia, dovete avere una espansione da 32k (in effetti sono tanti, non so se oggi sono facilmente reperibili) che però vi

garantisce il fascino originale.

Nel gioco dovete salvare dei minatori intrappolati all'interno di caverne prima che vengano allagate e muoiano affogati.

Difficoltà ben calibrata nei vari livelli in cui lentamente le cose diventano sempre più complicate fino al punto che dovete imparare a memoria il percorso e quello che c'è nelle varie stanze.

Non è scorrimento, ma a quadri fissi e quindi quando passate da uno all'altro non sapete mai cosa c'è dopo.

Nel livello, ad esempio, 17, troverete caverne con pavimenti e muri di lava che sono letali e ad ogni uscita dallo schermo avete altre sorprese magmatiche e mostri. E' uno dei livelli più difficili.

Questa versione vi permette di cambiare livello prima di iniziare e appunto potete anche partire da questo difficilissimo livello 17.

VIC-20



L03

5350

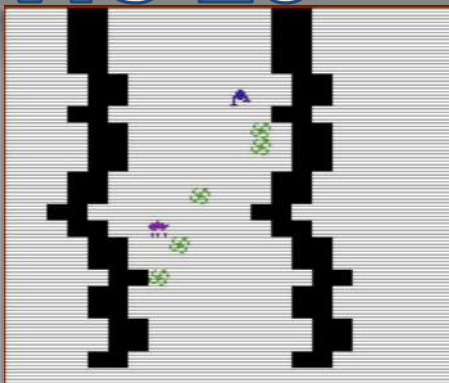
Gold

WOW

2022, JONAS MUL-TEN

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5

VIC-20



ENERGY PROBE

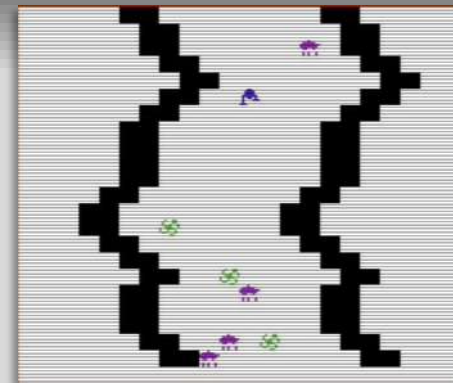
E' un genere che può piacere e non piacere perché è uno di quelli in cui dovete evitare i nemici e raccogliere degli oggetti sparsi lungo il percorso.

Questi oggetti sono di due tipi: un oggetto che assomiglia ad un atomo (Energy) e l'altro ad una nuvola (Drainer).

Dai nomi si capisce che dovete raccogliere più "Energy" possibili evitando di perdere energia prendendo i "Drainer".

L'azione di gioco è a scorrimento verticale continuo all'interno di una caverna che è disseminata di questi due oggetti e dovete raccogliere quelli positivi stando attenti anche alla forma del percorso perché se rimanete incastrati in un blocco di pietra della caverna (e dato che lo scorrimento è continuo) perdete una vita. La perdete anche scontrando contro le sue pareti.

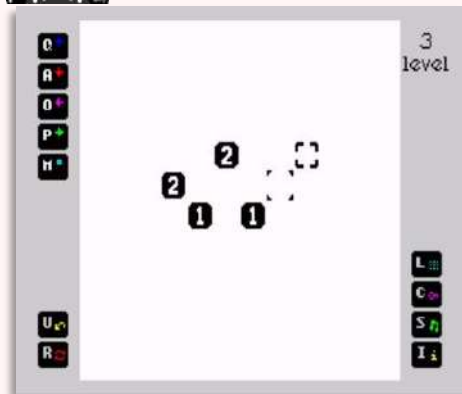
Non è indicato da nessuna parte perché è essenziale prendere "Energy" e cosa succede a prendere solo i "Drainer". Non è nemmeno indicato il numero delle vite che avete però dopo averne perse 3 c'è il ben noto "Game Over".



2022

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	6

**RECENSIONI
BREVI**



STEPPING STONES

E' un gioco di enigmi che ha a che fare con i numeri, ma non è di matematica. Non è un gioco di parole per farvi odiare questa materia, ma per divertirvi a risolvere vari rebus in cui dovete in parte contare e in parte scoprire il segreto di ogni schermata.

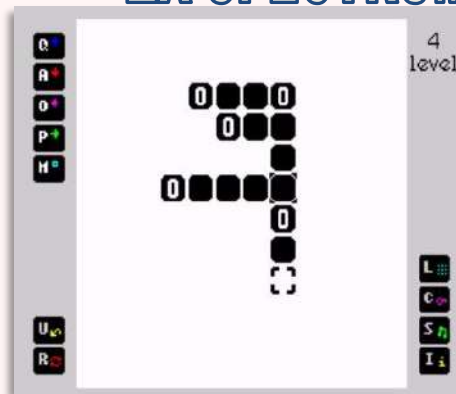
Sullo schermo avete una serie di pietre numerate e una casella vuota che è il vostro obiettivo.

Cliccando su ogni pietra potete aggiungerne altre in base al numero che vedete in ogni direzione. Lo scopo è quello di intrecciare tutte le pietre e arrivare con una di queste alla casella vuota e passare di livello.

L'intreccio, tuttavia, comporta anche dei benefici perché si sommano le pietre. Se avete un 2 e in 1 avrete 3 pietre e con questo sistema dovete vincere ogni schermo. Se sbagliate potete resettare il rebus oppure resettare solo le ultime mosse. Ogni volta che superate un livello avrete un codice per non ricominciare tutto da capo.

Semplice, senza grafica a parte quella delle rocce, senza sonoro, ma coinvolgente come pochi giochi di questo genere. Solitamente sembrano poco interessanti, ma quando iniziate a giocare scoprite che siete in balia di questi rebus da risolvere.

ZX SPECTRUM



2018, UB880D /
MARTIN BONIK

GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



TIME BANDITS

Non era un clone di *Time Pilots*, ma fortemente ispirato da *Defender* in cui diventa uno sparatutto a scorrimento orizzontale in cui dovete distruggere tutti i nemici sullo schermo con difficoltà crescente livello dopo livello.

Potete volare liberamente a qualunque velocità sia scorrendo a

destra o sinistra.

Il primo livello è per capire la meccanica di gioco e anche per riconoscere due alleati che sono un aereo di rifornimento e un camion che vi rifornisce di missili. Ovviamente entrambi li dovete proteggere dagli attacchi nemici. Già dal secondo livello le cose diventano più complicate perché aumentano i tipi di nemici, incominciano a sparare e quindi dovete impegnarvi di più.

Bellissima grafica, ottima la sua fluidità nello scorrimento e anche buon sonoro.

Un clone di *Defender* rivisto e migliorato.

TATUNG EINSTEIN



1984, ORION

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	8
GLOBALE	8



VIDEO VEGAS CLUB X

Club X non è il titolo di un gioco per adulti, ma semplicemente ricrea i quattro giochi d'azzardo più giocati di sempre:

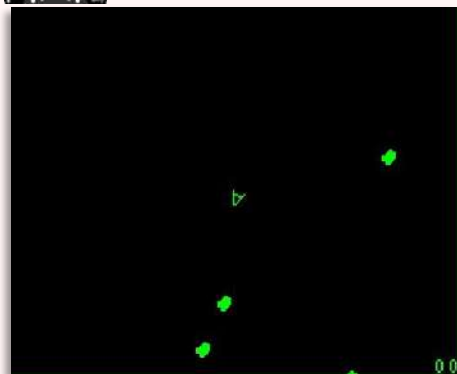
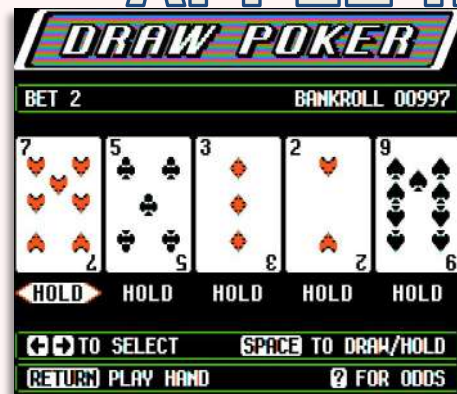
Lucky 7 Slots: la classica Slot Machine, **Draw Poker:** una partita a poker, **Keno:** una specie di Bingo e **BlackJack:** il gioco del 21 in Italia. Sono tutti giochi che hanno portato nella realtà molte persone a perdere il loro denaro, la casa, la

famiglia, creando una dipendenza paragonabile a quella della droga. Le versioni videogiochi per computer risolvono in parte questo problema perché emulano un giocatore d'azzardo, ma possono istigare a provarli nella realtà. Giocando con criterio e usando la fantasia non si corre nessuno rischio.

Non metto i voti perché è un genere che non si presta molto a quel sistema. Godetevi le immagini e il video.



APPLE II



ASTEROIDS

E' sufficiente il suo nome per farvi tornare indietro nel tempo quando spendevamo gettoni su gettoni per riuscire nell'impresa di liberare lo schermo da questi asteroidi che minacciavano le nostre vite. Tantissime conversioni di questo classico più o meno bene riuscite, tante versioni non ufficiali, ma alla

fine il risultato erano lo stesso: un forte attaccamento allo schermo e la gioia di rivedere quegli enormi macigni volare nello spazio.

La versione per l'Atom è la stessa con alcune differenze: non c'è la possibilità di teletrasporto casuale ed è immensamente più lento e quindi porta ad una noia mortale.

Sparate un colpo alla volta e prima di spararne un altro dovete aspettare un bel po'. Le collisioni devono essere molto precise e quindi alla lunga fa venire il latte alle ginocchia.

Graficamente non molto spettacolare come l'Arcade e altre conversioni, tuttavia, è Asteroids.

ATOM



1980, ACORNSOFT

GRAFICA	5
SONORO	5
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	9
GLOBALE	6-

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



retro-gamers



www.retro-gamers.it

A collage of various video game consoles and handheld devices, including the Atari 2600, Game Boy, PlayStation 2, and others, arranged around the central text "Console Forever". The text is written in a large, bold, red font with a black outline, and it is surrounded by a variety of gaming hardware, including handheld consoles like the Game Boy and Game Boy Advance, and home consoles like the Atari 2600, PlayStation 2, and Xbox 360. The background is white, and the consoles are arranged in a circular pattern around the text.



piattaforma può condurvi a morte sicura. Avete più vite di altri giochi di questo tipo. Di certo i mondi sono diversi e hanno ognuno la propria regola, ma quello ghiacciato lo odierete in brevissimo tempo anche se provando e riprovando troverete il modo giusto per non cadere da una piattaforma gelata.

Fire and Ice è un gioco di piattaforme che sembra il genere ideale per questa Console in cui impersonate un Coyote (ma non imbranato come *Willy E. Coyote*) con il potere di lanciare cubi di ghiaccio contro i nemici per poi sbriciolarli (zero assoluto?).

Lo scopo è quello di creare una chiave con i suoi pezzi che trovate nel livello in corso e che solitamente sono all'interno di cubi di ghiaccio con un "?" e occasionalmente li ricevete dopo aver distrutto un nemico.

Nei vari livelli trovate anche dei cuccioli di coyote che vi seguono ovunque, sono indistruttibili e vi aiutano a combattere i nemici. Nei livelli più avanzati poi trovate anche un potenziamento che vi permette di lanciare una grande palla di neve per congelare più nemici insieme e avere più possibilità di andare avanti.

Difficoltà anche a livello "facile" frustrante nei livelli di ghiaccio perché scivolano e ogni

Tecnicamente ineccepibile con una buona cura di grafica, sonoro e giocabilità. Difficoltà esagerata in alcuni livelli.



1993, SEGA	
GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	9
Globale	8



Enigmi da risolvere in questo rompicapo (il C64DTV potrebbe essere considerato una Console) che consiste in una griglia 5x7 formata da pietre colorate e numerate da 1 a 7.

Quando inizia il gioco dovete guardare bene lo schermo perché tutte queste pietre sono messe in ordine e poi vengono subito dopo rimescolate.

Il vostro scopo è quello di spostare lateralmente e verticalmente file di pietre per ricreare la composizione iniziale.

Potreste considerarlo come una variante del cubo magico perché ha lo stesso concetto.

La difficoltà è che dovete memorizzare l'immagine originale e poi ricostruirla.

La versione per il C64DTV è molto più difficile di tutte le altre perché usa pietre colorate con

GX4000



sfumature molto simili tra di loro e che confondono tantissimo. La numerazione aiuta perché nell'immagine originale sono in ordine di numero e quindi sapete che dovete creare una fila da 1 a 7.

Attenzione che essendo tutte intrecciate anche ricreando una linea giusta, mescolerete le altre.



I palloni quando si dividono prendono traiettorie strane e quindi dovete correre a destra e sinistra per evitare quei più piccoli e sparare l'arpione direttamente contro di questi oppure distruggerli usando la fune.

Ci sono bonus vari come il doppio arpione e anche il blocco del tempo che congela tutti i palloni sullo schermo temporaneamente per farveli distruggere più facilmente.

Ragionando con i colori non c'è speranza di farcela. Cavolo! Ma ci sono i numeri e le pietre sono in ordine da 1 a 7. Però perché se ho ricreato la fila "1" le altre sono tutte incasinate? Oh no, c'è anche il tempo!



2009, COSINE	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,5

Un gioco arcade molto semplice come concetto: dovete distruggere dei palloni che rimbalzano sullo schermo usando una balestra che spara un arpione con tanto di fune perché la potete usare come una sorta di scudo. Quando colpite la prima volta il pallone gigante questo si divide in due parti più piccole e così via fino a dividersi in palloncini sempre più piccoli per distruggerli definitivamente e poi passare di livello.

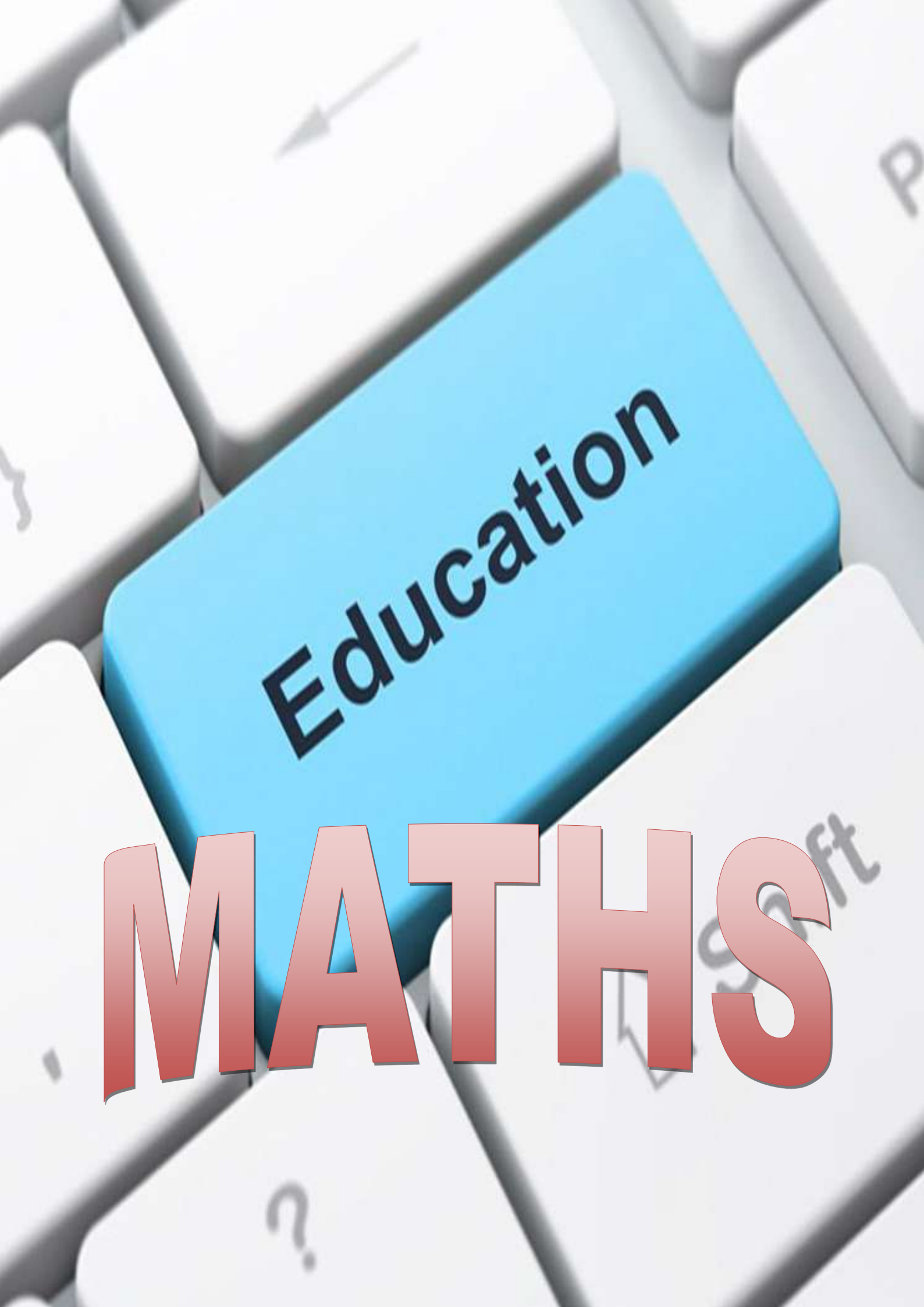
La fune è importante perché se non colpite la palla con l'arpione, la potete distruggere con la fune. Con particolari bonus l'arpione può ancorarsi al soffitto e distruggere tutto quello che entra in contatto con essa. Attenzione che non sta ancorata a tempo indefinito. Bisogna stare sempre all'erta.

Ma che bello sul GX4000. La versione Arcade è stato convertita davvero bene. Grafica, sonoro, giocabilità, cura estetica, sono uguali. Manca solo la fessura per il gettone!



Gold

1990, OCEAN	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5

A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a bright blue key with the word "Education" printed on it in a bold, black, sans-serif font. The key is slightly raised and has rounded edges. Surrounding it are several white keys, some of which are partially visible and slightly out of focus. These include a key with a right-pointing arrow, a key with a left-pointing arrow, a key with a question mark, and a key with the letter "P". The lighting is soft, creating gentle shadows and highlights on the keys' surfaces.

Education

MATHS

MATHS QUEST

Copyright Solo Software

E dopo tanto tempo ritorna un educativo dedicato alla matematica costruendogli intorno un'avventura che viene risolta rispondendo bene alle domande.

La storia alla base di questo gioco è che nel periodo in cui i cavalieri erano audaci e la servitù sapeva lavorare bene, la sola cosa che non sapevano fare era "sottrarre", "aggiungere", "moltiplicare" e "dividere".

Voi siete un giovane cavaliere ancora inesperto che deve salvare una principessa e rubare un tesoro usando il coraggio e la conoscenza della matematica.

Prima di iniziare a giocare dovete scegliere la difficoltà che è rappresentata dall'età del giocatore. Se scegliete "1" giocherete con delle operazioni di matematica per bambini tra i 5 e 6 anni. Mentre scegliendo "3" la difficoltà è per bambini tra i 7 e 9 anni e così via per i quattro livelli di difficoltà.

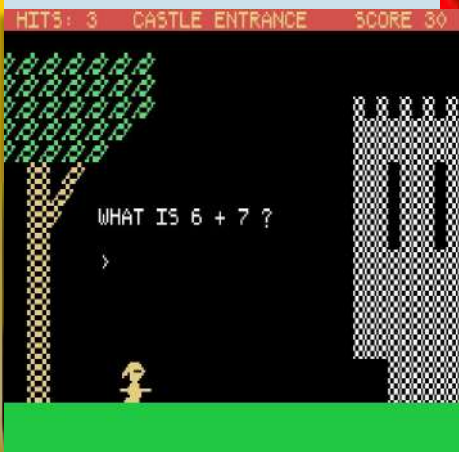
HOW HARD WOULD YOU LIKE THIS QUEST...?

- <1> 5 TO 6 YEARS OLD
- <2> 6 TO 7 YEARS OLD
- <3> 7 TO 9 YEARS OLD
- <4> 9 TO 11 YEARS OLD

PRESS 1, 2, 3 OR 4

L'avventura procede attraverso varie missioni che sono precedute da una spiegazione su quello che dovete fare come cavaliere e poi come attuarlo attraverso la matematica.

La prima missione, ad esempio, vi dice che dovete colpire il muro del castello per 10 volte con la vostra bacchetta magica, ma ogni colpo andrà a segno solamente dando la risposta giusta.



Per ogni risposta giusta vedrete un'animazione che vi mostra la distruzione di una parte del muro.

Ogni risposta giusta oltre a procedere nella missione vi dà dei punti. Per ogni risposta sbagliata non succede nulla tranne il fatto che vi vengono tolti dei punti e potete anche arrivare ad avere risultati con un "meno" davanti.



L'educativo funziona bene perché il bambino/a cercheranno di rispondere al meglio per poter andare avanti nella storia, nel vedere il salvataggio della principessa.

La matematica del resto non è un'opinione e quindi un programma che aiuta tanto a integrare la conoscenza scolastica.

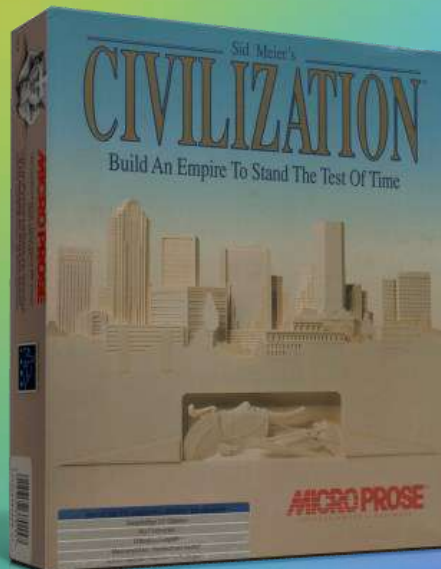
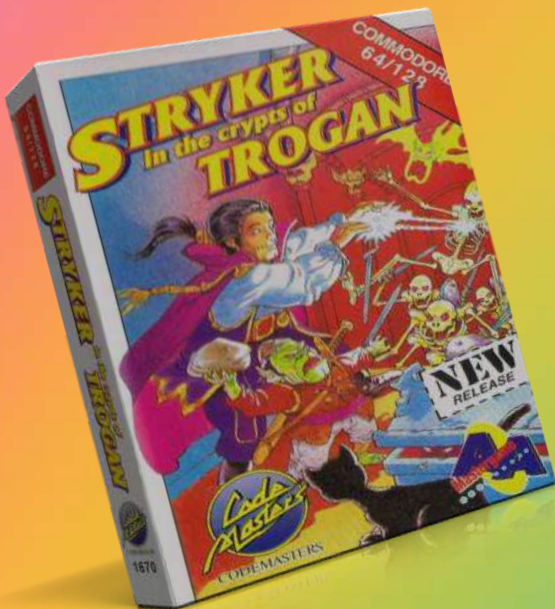
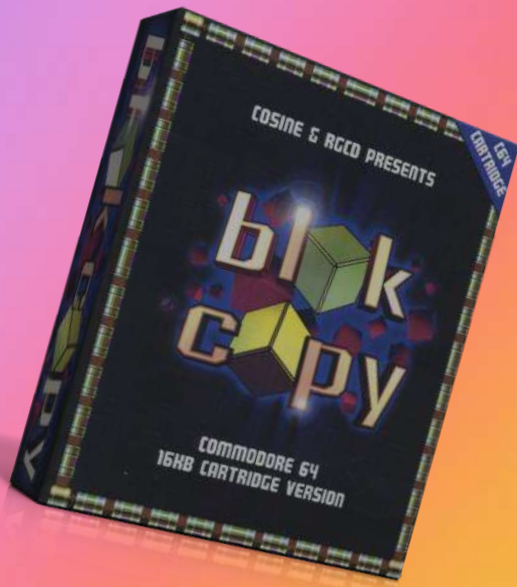
Eccellente educativo sia dal punto di vista grafico sia da quello di conoscenza della materia che è utile per integrare quello che viene insegnato a scuola perché la matematica è una lingua universale uguale per tutti.



19??, SOLO

GRAFICA	9
SONORO	7
EDUCATIVO	10
INTERAZIONE	10
GLOBALE	9

Box Art: Copertine in 3D



Top 3



Project Firestart

PROJECT

GOAL!

GOAL!

Civilization

Sid Meier's
CIVILIZATION

A hand holding a black remote control with white buttons is positioned in the lower-left foreground. The remote is pointed towards a television screen in the background. The screen displays a blurred image of a landscape with a blue sky and greenery. The overall scene is dimly lit, with the light from the screen illuminating the hand and the remote.

Multimedia

Grafica

Ufficio

Hardware



overclockiamo un Pentium

Oggi non ha più senso mettere il turbo ad un Pentium anche perché chi lo usa su una macchina vintage per giocare a qualche vecchio gioco DOS per fare del sano retrogaming ha già le massime prestazioni. Differente è il 486 che comunque un piccolo aumento di prestazioni in più non guasta mai anche nel caso di vecchi giochi DOS.

L'overclock del Pentium in questa sede può essere vista come esercizio di stile per vedere quanto riuscite ad aggiungere alle già sue buone prestazioni di base.

Processore	Frequenza	Fattore di X	Frequenza Ext	BUS PCI
P 90	90	1.5	60	30
P100	100	1.5	66	33
P120	120	2.0	60	30
P133	133	2.0	66	33
P150	150	2.5	60	30
P166	166	2.5	66	33
P200	200	3.0	66	33



Questa guida è per mettere il turbo al Pentium dai 75 Mhz in poi **e non mi assumo nessuna responsabilità dei danni che potreste causare.**

Queste CPU non dispongono di un moltiplicatore di frequenza: è la scheda madre che permette la regolazione del clock della medesima e del fattore di moltiplicazione da dire alla CPU. Infatti un P120 è ottenuto impostando la scheda madre a 60 Mhz ed il fattore di moltiplicazione 2X ($60 \times 2 = 120$ Mhz). Un P133 è ottenuto sempre con fattore 2X, ma con la scheda madre funzionante a 66 Mhz (e Bus PCI a 33 Mhz, ma questo si adegua automaticamente in base alla frequenza della scheda madre), 150 Mhz (75×2), 166 Mhz (83×2) e così via.

Alcuni Pentium però supportavano SOLO un fattore di moltiplicazione e quindi non tutti potevano essere overclockati e questi erano i Pentium a 133 Mhz che anche se portati a 166 Mhz, il bios li riconosceva sempre come 133 Mhz.

Prima di cambiare i ponticelli sulla scheda madre bisogna controllare bene quello che state facendo perché c'è il rischio di portare un P90 a P180!

Nella tabella qui sotto i possibili overclock, sempre che il Pentium che avete supporti ogni fattore di moltiplicazione (e l'unico modo per scoprirlo è provare):

CPU	Frequenza nominale	Overclock "sicuro"	Overclock spinto (rischiosissimo)
P75	75	90	100 (120)
P90	90	100	120 (133)
P100	100	120	133
P120	120	133	(150)
P133	133	150/166	180 (200)
P150	150	166	187,5 (200 o più)
P166	166	180/187,5	200 o più (250)
P200	200	208/225	250
P233	233	250/262	(292)

Non è facile stabilire se un overclock è sicuro o meno perché si sono visti Pentium a 133 girare a 180 Mhz, mentre dei Pentium 100 non funzionare a 120 Mhz.

Se il computer funziona bene, dopo un ora di lavoro, si può provare a toccare la parte metallica del dissipatore della CPU: se è "caldino" è tutto nella norma, se è caldo è ancora normale. Se invece non riuscite a tenere appoggiato il dito per più di 5/6 secondi allora:

- provare ad applicare della pasta al silicone come descritto
- La ventola è nuova?
- L'alimentazione è VRE o STD? Provare quella STD
- Ridurre il clock

Molto consigliati sono gli overclock 90 → 100, 120 → 133 e 150 → 166 per poter sfruttare tutta la potenza di una scheda madre a 66 Mhz e PCI a 33 Mhz.

Per chi invece può misurare le temperature della CPU bisogna tenere conto che:

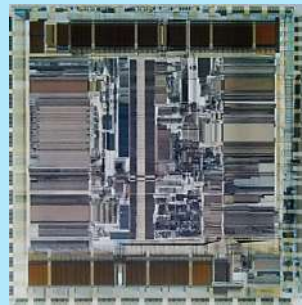
- sino a 40 °C è tutto OK!
- Da 40 a 50 °C va bene
- Da 50 a 60 °C potrebbe andare meglio
- Sopra i 60 °C bisogna spegnere tutto immediatamente.

Buona fortuna!!

CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
PROJECT FIRESTART	COMMERCIALE	L'astronave dove si svolge il gioco si chiama Prometheus. L'astronave del film Aliens del 2012 di Ridley Scott si chiama "Prometheus". Una coincidenza?
FERNANDO MARTIN BASKET MASTER	COMMERCIALE	Fernando Martin è stato il primo giocatore Europeo che riesce a giocare nell'NBA pur non frequentando una Università Statunitense. Morì tre anni dopo in un incidente stradale a 28 anni. La versione C64 non fu programmata da Dinamic perché in Spagna questo computer non ebbe un grande successo a differenza dell'Amstrad CPC e dello ZX Spectrum.
CIVILIZATION	COMMERCIALE	E' chiaramente ispirato in parte con il gioco da tavolo "Civilization" di Avalon Hill. E' forse più pesantemente ispirato dal gioco strategico <i>Empire: Wargame of the Century</i>. Il testo durante l'introduzione è un file di testo all'interno della directory del gioco e può essere facilmente modificato. Nel film "Silver" con <i>Sharon Stone</i>, <i>William Baldwin</i> e <i>Tom Berenger</i> c'è un poster del gioco, ma è veramente difficile notarlo perché appare per una frazione di secondo.
FIRE AND ICE	COMMERCIALE	La versione per il Master System era prevista per il mercato Europeo nel 1994, ma non fu mai realizzata. Era prevista anche una versione per il Genesis.
PANG	COMMERCIALE	Conosciuto anche come Buster Bros. Era in lavorazione una versione per lo SNES, ma non fu mai realizzata. Il gioco è ispirato ad titolo del 1983 chiamato "Bubble Buster" per lo ZX Spectrum

COSA SUCCEDEVA NEL 1992?

DATA	EVENTI
1992	Progettato per sostituire l'architettura VAX a 32 bit, l'Alpha è un microprocessore RISC (Reduced Instruction Set Computer) a 64 bit. I progetti del processore Alpha furono infine acquisiti da Compaq, che, insieme a Intel, eliminò gradualmente l'architettura Alpha a favore del microprocessore HP/Itanium. 
1992	Basato sul computer Touchstone Delta che Intel aveva costruito al Caltech, il Paragon è un supercomputer parallelo che utilizza 2.048 (successivamente aumentati a più di quattromila) processori Intel i860. Durante il ciclo di vita del sistema sono stati installati più di cento Paragon, ognuno dei quali costava fino a cinque milioni di dollari. 
1992	Nel 1986, un gruppo di organizzazioni internazionali di standardizzazione ha scorporato il Joint Photographic Expert Group (JPEG) per creare una serie di standard per le immagini digitali. Nel 1992, il gruppo aveva determinato una serie di regole per quello che sarebbe diventato il formato jpeg (o .jpg). La compressione Jpeg consente un compromesso tra qualità della foto e dimensione del file. Jpeg è uno dei formati di immagine più popolari ed è il formato più utilizzato dalle fotocamere digitali. 
1992	Un prototipo di modulo SSD (solid state disk) viene realizzato per essere valutato da IBM. SanDisk, che all'epoca era noto come SunDisk, produsse il modulo che utilizzava chip di memoria non volatile per sostituire i dischi rotanti di un disco rigido. 

RECENSIONI #150

Striker in the Crypts of Trogan (1992, Commodore 64)
Project Firestart (1989, Commodore 64)
Fernando Martin Basket Master (1987, Amstrad CPC)
FIFA World Cup 2006 (2006, Amstrad CPC+)
Dr. Tom's Castle (1985, Atari 8-Bit)
Venturer (1982, TRS-80 CoCo)
Storm (1986, PC Booter)
Hole in One (1985, PC-8800)
Goal! (1993, Amiga)
Sid Meier's Civilization (1993, Atari ST)
Ramsak (1982, DOS)
H.E.R.O. (2022, Vic-20)
Energy Probe (2022, Vic-20)
Stepping Stone (2018, ZX Spectrum)
Time Bandits (1984, Tatung Einstein)
Video Vegas Club X (Apple II)
Asteroids (1980, Atom)
Fire and Ice (1993, SEGA)
Blok Copy (2009, C64DTV)
Pang (1990, GX4000)
Math Quest (19??, Tatung Einstein)
Overclocchiamo un Pentium

LE ALTRE VERSIONI

STRIKER IN THE CRYPTS OF TROGAN

Amstrad CPC, ZX Spectrum (1992, Codemasters)

FERNANDO MARTIN BASKET MASTER

ZX Spectrum, MSX (1987, Dinamic)
Commodore 64 (1987, Imagine)
DOS (1990, Dinamic)

VENTURE

Arcade (1981, Exidy)
ColecoVision (1982, Coleco)
Atari 2600 (1982, Atari)
Intellivision (1983, Coleco)

STORM

Commodore 64, ZX Spectrum, MSX, Amstrad CPC, Commodore 16 (1986, Mastertronic)
Atari 8-Bit (1987, Mastertronic)

HOLE IN ONE

MSX (1984, HAL Laboratory)
Sharp X1 (1985, HAL Laboratory)

GOAL

DOS, Atari ST (1993, Virgin Games)

SID MEIER'S CIVILIZATION

DOS (1991, Microprose)
Amiga, PC-98 (1992, Microprose)
Windows 3.x (1993, Microprose)
SNES (1994, KOEI Corporation)
Playstation (1996, Asmik Corporation)
SEGA Saturn (1997, Asmik Corporation)

H.E.R.O.

Commodore 64, Atari 2600, Apple II, Atari 8-Bit, ColecoVision (1984, Activision Inc.)
MSX (1984, Pony Canyon)
ZX Spectrum (1984, Activision UK Limited)
SG-1000 (1985, SEGA Enterprises)
Windows, XBOX 360 (2010, Microsoft Game)

ASTEROIDS

Arcade (1979, Atari, Inc.)
Atari 2600, Atari 8-Bit (1981, Atari, Inc.)
Atari 7800 (1987, Atari Corporation)
Game Boy (1992, Accolade)
Windows, Playstation (1998, Activision)
Game Boy Color (1999, Activision)
Macintosh (2000, MacSoft)
Windows, XBOX 360 (2010, Microsoft Game)

FIRE AND ICE

Amiga, Atari ST (1992, Renegade)
DOS (1993, Renegade)
CD32 (1994, Renegade)
Acorn 32-Bit (1995, Warner Interactive)

BLOK COPY

Commodore PET (2008, Cosine)
Commodore 64 (2011, Cosine)

PANG

Arcade (1989, Capcom)
Amiga, Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum (1990, Ocean)
Amstrad CPC (1991, Ocean)
Turbografx-16 CD (1991, Hudson Soft)
Game Boy (1993, Hudson Soft)

Indice Ripescaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
17-Bit Disk Copier (145)
3D Dinowaur Adventure (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
Advanced Military Systems (93)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)
Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)

Indice Ripescaggi

Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Platinum Plus CD (145)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Time Table History: Science and Innovation (113)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)

Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)



AMIGA CD32™ Commodore

G R A F T G O L D

URidium 2

